

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Центр развития ребенка – детский сад №23»
г.Кинешма**

Игры с волшебными кругами Лулия



***Автор: старший воспитатель
Замышляева Ирина Валентиновна***

Круги Луллия – одно из средств развития интеллектуальных способностей детей, предложенное авторами ТРИЗ

Раймонд Луллий (XIII - XIV вв., Италия) - поэт, философ, один из наиболее влиятельных мыслителей европейского высокого Средневековья



Наука ТРИЗ (теория решения изобретательских задач) появилась в 50 гг. XX в. Автором ее является отечественный изобретатель, писатель – фантаст Г.С. Альтшуллер

Цель: *развитие логического мышления, внимания, навыков устной речи, воображения. Освоение способа познания мира, формирование навыков, позволяющих самостоятельно решать возникающие проблемы.*



Игровые упражнения с использованием кругов Луллия решают следующие задачи:

- Формировать понятие «признак», знакомить с именами признаков.*
- Учить восприятию проявлений признака в конкретном объекте, находить причинно-следственные связи между объектами.*
- Развивать навыки фантастического преобразования объектов.*
- Формировать способность увидеть суть проблемы.*



Круги Луллия представляют собой

Пнесколько подвижных кругов разного диаметра, разделенных на одинаковое количество секторов с отверстием по середине

Пкартинки с изображением объектов и их свойств, которые крепятся на секторах

Пстержень для нанизывания кругов по типу пирамидки

Пстрелка в верхней части стержня.



Задания с Кругами Луллия бывают 4 типов:

- 1-й тип: «Найти реальное сочетание».

Под стрелкой объединяют картинки, формирующие реальную картину мира. Составляют предложения, объединяющие в себе эти объекты. Делают выводы.

- 2-й тип: «Объясни необычное сочетание».

При раскручивании кругов рассматривают случайное соединение объектов и как можно достовернее объясняют необычность их взаимодействия.

- 3-й тип: «Придумай фантастическую историю или сказку».

Объединение случайных объектов служит основой для фантазирования. Предлагается сочинить фантастический рассказ или сказку.

- 4-й тип: «Реши проблему».

В фантастических сказках с героями происходят разные истории. Необходимо учить ребёнка формулировать проблемы, выдвигать идеи по их решению.

Алгоритм проведения упражнений с кругами Луллия:

1. На всех секторах круга картинками или знаками обозначаются какие либо объекты. Например: 1-й круг (большой) – картинки, с изображением деревьев; 2-й круг – картинки, с изображением мест произрастания (сад, лес, болото, дача, город); 3-й круг – картинки, с изображением плодов или семян (апельсин, яблоко, ананас и т.д)
2. Задачи упражнения: найти соответствие на кругах. Например: найти на нижнем круге изображение яблони, затем поворачивая средний круг, отыскать изображение сада и расположить над яблоней, на маленьком круге найти яблоко и объяснить, что получилось.
3. Задачи упражнения «Необычное сочетание»: раскрутить круги, посмотреть, какие изображения на кругах оказались под стрелкой, назвать их. Например: Берёза – болото – апельсин. Задание: объяснить, как объект может расти в таком месте и приносить плоды.
4. На основе фантастического преобразования составить рассказ.

Разнообразие игр с использованием кругов Луллия

Игры экологического содержания:

- «Найди, где живёт»
- «Назови детёнышей»
- «С чьей ветки, детки?»
- «Крылья, ноги, клювы»
- «Чей дом?»
- «Кто больше соберёт»
(стадии развития
зверей, птиц, рыб)

Игры на формирование элементарных математических представлений:

- «Состав числа»
- «Придумай задачу с этими числами»
- «Подбери знак, который можно поставить перед этими числами»
- «Составь двузначное число»



Игры на ознакомление с художественной литературой

- «Новые сказки»
- «Необычное место»
- «Придумай, как закончится эта сказка»



Игры на развитие художественного творчества

- «Смешные профессии»
- «Перепутанные сказки»
- «Придумай роспись»
- «Фантастическая история»

Ожидаемые результаты:

- Познание языка и мира в их взаимосвязях;
- Развитие творческого мышления и воображения;
- Обогащение словарного запаса;
- Свобода в своих высказываниях;
- Переход от односложных предложений к развёрнутым текстам;
- Формулировка и решение проблемы



